HARMONY

1993

2

■TOP TALKING

「'93年のキーワードは〝画期的〟」

■賀詞交歓会 開催

■St.Valentine's Day特集

●女性社員106名アンケート

116

16bit世界制覇、4,500億円企業への挑戦

HARMONY

FEB. 1993

中山社長

ビンゴパーティー

1月18日 賀詞交歓会を開催

恒例の賀詞交歓会が、ホテルオークラで1月18日、1200名を越えるご来客をお迎えして盛大に開催されました。

一部は曙の間で催され、中山社長から新年にあたって、〝パーシブド　バリュー（消費者がキチンと感じとれる価値のあるもの）の商品を提供することで、今年の業績も拡大を図っていきたい。また、この3月期は、売り上げ3410億、経常利益550億、それぞれ前年比60％増の上方修正をお伝えしたい〟のごあいさつがありました。

ひき続いて、竹村健一先生から、〝新しい世界と日本〟をテーマにしたご講演をいただきました。バブル経済の崩壊がもたらした不況の問題点等を先生の視点からわかりやすく語っていただきました。〝成長を続けるセガには関係ありませんが…〟という言葉が随所に使われたことが、印象的でした。

二部は、平安の間に移り、日本ビクターの坊上社長のごあいさつと乾杯のご発声で歓談がスタートいたしました。中山社長の周辺はごあいさつの人が絶えることがありませんでした。

社会全般が、かつて経験のない不況のなかにある中、業績を拡大し続ける当社への期待がこの会を年々盛り上げているようです。今年も大きな目標にチャレンジしようとする当社の勢いをご来場者の方々にも伝わる熱いパーティーになりました。

中山社長　平成4年度「経営者賞」受賞される！

「経営者賞」は、経済誌「財界」が昭和28年以来、年一回主催し今年で35回目を迎える、その年に優れた経営手腕を発揮した財界人に贈られる伝統かつ非常に名誉ある賞であります。本選考委員会は、平成4年11月26日、東京ニューオータニで開かれました。

選考委員は、東洋経済新報社会長　高柳弘氏、作家　堺屋　太一氏を始め計6名で行われ、事前に各有力企業トップ及び経済ジャーナリストに実施したアンケート（候補者推薦）をもとに、最終的に選考委員が討議をしていくという形式にて進行されました。この事前アンケートの時点で、すでに中山社長の「経営者賞」推薦としての得点数は第一位、以下京セラ会長　稲盛　和夫氏、味の素社長　鳥羽　薫氏等々と続き、中山社長が各企業のトップからいかに信頼されかつ評価されているかが、数字をもって改めて浮きぼりにされました。

選考委員の長時間に渡る討議の結果、選考委員の全員挙手をもって、最終的に中山社長の「経営者賞」受賞が決定され、他に東京製鐵　池谷正成社長を始め計6名の受賞が決定されました。（参考迄に、京セラ稲盛会長、味の素鳥羽社長等は、今回は見送られました）

他、「財界賞」は日本商工会議所の石川六郎氏、また「財界賞特別賞」として、ソニーファウンダー名誉会長　井深　大氏が決定されました。

中山社長、本当におめでとうございます。

'93ウィンターCES

恒例となった米国最大のエレクトロニクス・ショー〝'93WCES（ウィンター・コンシューマ・エレクトロニクス・ショー）〟が、1月7日から10日までの4日間、ラスベガスで開催され、約85万人もの観客を動員しました。今回のWCESは、当社を含めたゲーム・メーカーが大きなブースを出展、他のエレクトロニクス・メーカーを圧倒し、この話題が日本のTVニュースでも報道されるほど。

セガの展示の中で、今回のWCESの話題をさらったのが〝The ACTIVATOR〟。赤外線を利用した家庭用V.R.マシンとも言える画期的なもの。ジェネシスに接続して使用し、既存のソフトでも楽しめるメリットがあり、SOAは'93年のクリスマス商戦に合わせて発売する予定。「ストリート・オブ・レイジII（ベア ナックルII）」とライト・ハープ社のミュージック・ゲームを使ったデモンストレーションには常に50～100人の人だかりができる程の大盛況。

その他ソフトの展示として、「クール・スポット」「X-MEN」「SHINOBI III（仮称）」など、サードパーティーのソフトは「フラッシュ・バック」（USゴールド）、「タイニー・トゥーン」（コナミ）、「T-2 ジャッジメント・デイ」（フライング・エッジ）などが展示された。また、昨年11月に発売されたSEGA-CD用の斬新なソフトにも注目が集まっていたようです。

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

ソニック'92年の人気製品に選ばれる

昨年12月31日付の英国紙ファイナンシャル タイムスにおいて'92年の人気製品が発表され、そのひとつに当社の〝ソニック・ザ・ヘッジホッグ〟が選ばれました。

あらゆるジャンルの中から最も人気のあった製品には、フィリップス社のDCC（デジタル コンパクト カセット）、マドンナの写真集〝SEX〟、アメリカ市民の投票によってできたエルビス・プレスリーの記念切手、禁煙方法の一手段として人気を得たタバコを吸わないでもニコチンを体内に取り入れることのできる〝ニコチン パッチ〟、偏頭痛を4時間で、しかも77%の人に効くという薬〝IMITREX（イミトレックス）〟、西武百貨店内にできた着物のリサイクルコーナーでは¥500000するものが¥40000で手に入り、夏に開催されたバルセロナオリンピックでチャンピオンになった競輪選手クリス・ボードマンの自転車、シャネルの下着〝Y-fronts〟、そして、我社の〝ソニック〟が選ばれました。

Sonic, stamps and Sex

FT writers pick their top products of 1992

記事には、「子供達の心はマドンナでもエルビスでもないものが奪いました。今年の人気熱は、信じ難いことに青い、超活発なハリネズミ ソニックでした。ソニックは伝統的なヒーローではないが、ビデオゲーム市場において信じられない早わざでセガが任天堂優勢の状況を崩すきっかけを作った」と書かれています。

TOY事業部 '93春の新製品及びマーケティング戦略説明会

TOY事業部では去る12月8日と10日、関西支店、東京蔵前マンハッタンホールに於いて、来春の新製品を中心に「'93春の新製品及びマーケティング戦略説明会」を開催しました。当日の来場者数は大阪50名弱、東京は100名を越す大入りとなり会場は双方共、終始熱気あふれたものとなりました。上原取締役によるTOY事業部の今後の方針についての説明、続いて横関部長の開発方針、レンタル事業部村瀬部長によるキッズAMの展開等の話が続いた後、いよいよ新製品の紹介、説明に入りました。

この日紹介されたアイテムは全部で10点。営業マンもそれに答えようと各商品ともかなり演出を工夫して、来場者に好評を博したようです。中でもTOY事業部期待のアイテム、「バーチャルシューティングロックオン」はモデル嬢と見間違える程のコスチュームをまとった女子社員2名とジェイソン風のマスクをつけた2人（TOY営業マン）の華麗なる銃撃戦で大いに盛りあがりを見せ、その後の受注にも好影響いたしました。その他の商品では、ミッキーマウスとドナルドダックのレリーフのついたファンタジックな立体パズル「ディズニーマジックボール」(2月末発売)や本格派ワープロ「KanTanワープロ」(3月発売)が人気を集めていたようです。TOY販売課では、商品説明の後すぐ受注活動に入りましたが来場者数が予想をかなり上まわっていたため、混雑状況は収まらずうれしい悲鳴。なお、来場者全員にお願いした商品評価アンケートの結果も上々で、TOY事業部では来春に向けて良いスタートがきれると自信を深めた発表会となりました。

ぷよぷよ レディースカーニバル開催

12月17日、新作ソフト「ぷよぷよ」の発売記念イベントが六本木GIGOにて開催されました。

イベントにはTV東京の人気深夜番組「ギルガメッシュないと」でヤング(男性?)に大人気の飯島愛と細川ふみえがゲスト出演。二人とも「ぷよぷよ」の魅力に取り付かれたように熱中。「ぷよぷよレディース・トーナメント」の審査員も勤め、セクシーなこの二人の競演に会場の男性客からの熱い視線を浴びていました。

また、当日会場で行われた「ぷよぷよミス・コンテスト」では、モデルの相沢紀美さん(21歳)が選ばれました。この模様は1月9日の「ギルガメ……」でもオンエアー。「ぷよぷよ」の新しいファンがまた増えることでしょう。

'93年のキーワードは〝画期的〟

代表取締役社長
中山　隼雄

当社の方向は明瞭

今年のいろいろな会社のトップの新年に寄せるメッセージを拝見しましたが、目新しいものがなく、いささかがっかりさせられました。不況感がこれまでにない形で尾を引き、多くの業界が、そうした中でどう対応してよいのか、方向性に大きなとまどいを強く抱いている現れなのかもしれません。

1月5日の日経朝刊で当社の業績に関する記事の横に三共(薬品)の紹介記事が掲載されておりました。三共は、今年の株価上昇期待が最も大きいと評価の高い会社です。

21世紀には年商7000億、利益1400億を目指すそうです。売上げは、当社も十分対応できると思いますが、目標にしてもよい会社といえます。三共も当社もR&D依存型の体質であるという視点では共通です。三共の成長は新薬の開発に支えられており、当社の成長は、ソフトの開発に依るところが大きいというわけです。いま家電業界はじめ、多くの業界が方向性に頭を痛めていますが、三共も当社も、方向性においては明確なものがあるという点でも共通性があるわけです。ただ、問題は、実行していくという段階で、方法論がきちんと確立されているかどうかということだろうと思います。目標が明確であり方法論が確立されておれば、事の成就は容易になるわけです。

三共は、株価上昇期待で評価を受けていますが、当社の現在の成長力からいって、いま少し会社に対する評価が高まってもよいのではないかと思います。昨年暮シンガポールを訪れた折、ある会議で、今年世界で伸びる会社の一つとして当社が推薦を受けました。海外での評価は順調に高まっています。国内でも認知度は、いい線まできているのは事実です。今一歩、最後のひと押しが足りないのです。さらに会社をきちんと評価される存在にしていくことは、これからビジネスを拡大していく上でも大切な事です。

〝画期的なこと〟へのチャレンジを

当社の今もって残っている悪い体質は、前はこうだったということにこだわりがあるということです。R&Dで申し上げれば、時代の流れをみたソフトづくりがまだ充分でありません。また、営業面で考えても、昨年はこうだったからという発想で今年の数字を組み立てるきらいがあ

ります。昨年と今年は違うのです。マーケットの現状とこれからを考えた数字の見方をしていただきたいのです。今年は、とにかく、それぞれの立場で〝画期的なもの〟にチャレンジして欲しいと考えています。既成概念にとらわれない、全く新しいものを生み出していくという姿勢を持って、仕事に取り組んでいただきたいと思います。今までにない本当に面白いものを生み出すことも一例です。従来にない仕事のシステムを築いていくことも考えられるでしょう。そうすればひとりひとりの仕事に対する夢も膨らんでくるものです。ひとに先んじてやって人に喜ばれる商品を提供することが大切なのです。売れるものはどんどん売れ、売れないものは全く売れないのがいまの時代です。

新、報・連・相の徹底を

時代にかなった、報・連・相を社内に徹底していくことをお願いします。いつも申しあげることですが、言葉の表面的とらえ方で、報告、連絡、相談を考えてもらっては困るわけです。報告ということで例えれば、今までは業務報告だけで良かったのですが、これからは、広範な関連情報を得ながらクロスオーバーした情報まで含めて報告するということです。また一方で、誰に報告すべきことなのか、当たり前のことを当たり前に考えてやっていただきたいのです。事の重要性のPriorityを常に意識した報・連・相を徹底していってください。そうした風土が会社を育てていく事にもつながります。さらにつけ加えますと〝凡ミス〟をなくすということに努めて下さい。いままでの会社の事故を振り返ってみると、すべてが人災というものです。本人が、〝凡ミス〟に気付いていないということが多く、それが問題なのです。常識をふまえ画期的なものへチャレンジしてまいりましょう。

プラスセイコー(株)営業開発部長
前ウシオ電機(株)TQC推進本部長　平沼　昇

組織活性化と管理職の役割

仕事研究集団ができた経緯

私はウシオ電機で約10年間、品質管理を通しての組織活性化活動を行ってきました。ウシオ電機は産業用、特殊電球のメーカーで、特に事務機器に使われるハロゲン電球の日本でのシェアは、70~80%を占めています。実はわが社は10年ほど前に、部品メーカーとしてあってはならない大不良の製品を造ってしまったことがあります。この時は、当時のウシオ電機の一年間の利益が吹き飛ぶほどの損害賠償を請求されました。この経験から、われわれは品質というものを真剣に考え直さなければならないことを痛感したわけです。

現代は、いわゆる物の品質だけではなく、仕事の方法や仕事をする人、一人ひとりのレベルが問われる時代です。よくいわれるQCサークルはボトムアップ、第一線で働く人たち自身が考えて、より良い仕事をしようという活動です。それに対してトップが決定し、その方針を下に展開していくのがトップダウンといわれるものです。ウシオ電機ではこの二つをドッキングさせ、社員はもちろん、社長も巻き込んでの品質管理活動として位置づけ、全社員が仕事を研究するような集団となることが、企業として生き残る道であるという結論に達しました。

管理者の役割

この仕事研究集団は、「①組織のすべての人が、自分の置かれている状況について同じレベルでわかりあえる集団である。②嫌々でなく、おもしろがって仕事に取り組める。③職場の問題を解決し、改善していくために、新しい方法を開発する」ことが基本です。そして最終的な目標は、より良い仕事の仕方を生み出すことです。

最近は仕事の細分化、専門化が進んだために、自分がよく知っているから、他人の意見は参考にしなくてもいいと思いがちですが、他者に頼るのではなく、仕事の内容、テクニックを共有する工夫が必要です。そして、従来のような一方通行の結果発表ではなく、4、5人のグループに分かれて、その場で、今の発表のどこがよかったか、どう参考にできるのかを議論し、意見を交換しあうわけです。

この2WAY、3WAYのコミュニケーション形式による発表を、組織の最小単位である自分の部署から実行することが、活性化につながるのです。

こうした活動の支援のために、管理者が楽しみ（エンジョイメント）、おもしろみ（エンターテイメント）、感動（エキサイト）、そして勇気づけ（エンカレッジメント）という「四つのE」を考えて取り組むことが、管理者の役割となってきます。組織の中では、ある程度統一された下地をつくってから、一つの目標に向かって進むことが大切なのです。

変革を恐れずに

昨年、私は仕事で東ヨーロッパに行く機会がありました。ソ連という、いわばワンマン社長が去ってしまい、残った社員である東欧諸国は何をしたらいいのかわからないでいるという印象を受けました。しかし新聞等によれば、現在は次第に西ヨーロッパの影響を受け、知恵を集めて、少しでもいい国にしよう、他国よりもいい製品をつくりだそうという競争の原理も生まれつつあるようです。

この東ヨーロッパの場合と同様に、企業として新しいステップを踏むためには、一たす一が二以上になるという考え方が必要になってきます。そのための一つの方策が、仕事研究集団だということです。

最後に、組織を活性化するためのプロセスにおいて変革を恐れてはいけません。失敗もあるかもしれません。しかし何も手を打たないでためらっているだけでは、組織の進歩、活性化はありえないのです。

ぱっと！ぺんど

知的財産権部発

特許出願のすすめ
発明は身近なところにも

セガは昨年、米国人コイル氏の特許訴訟等で特許の世界でも有名になりました。むろんテレビゲーム機はエレクトロニクス産業の新技術、新製品で数々にわたる技術を組み合わして開発されています。

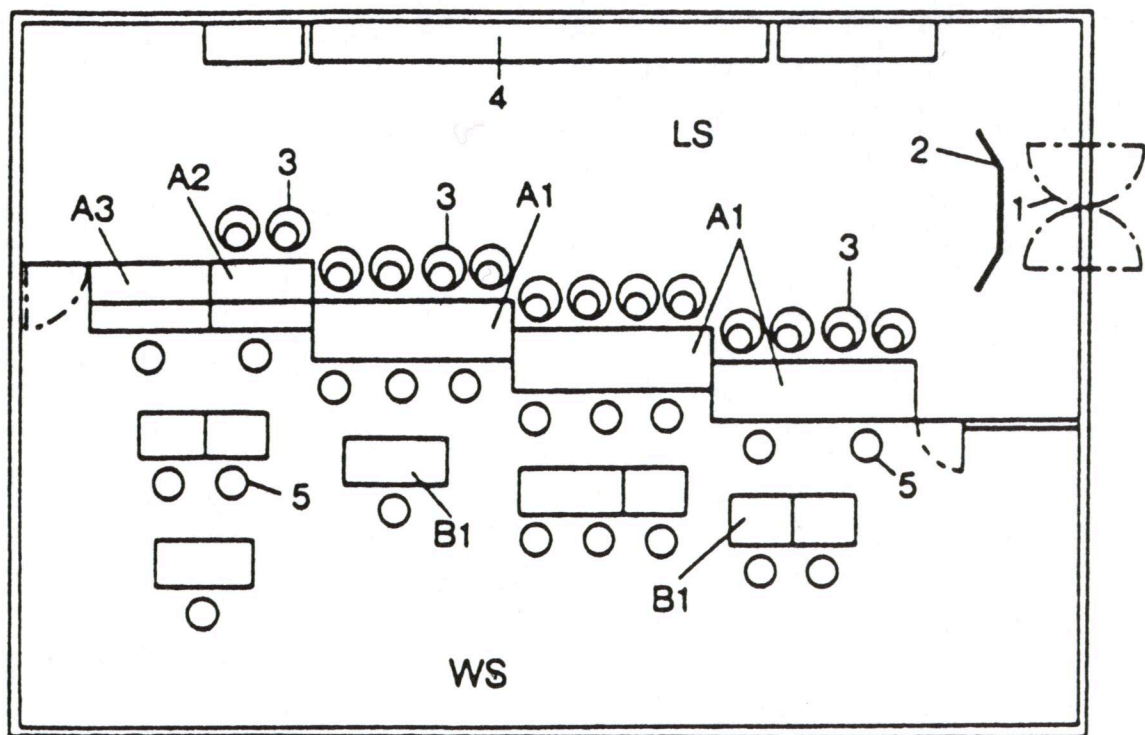
会社を繁栄させるには社長の経営手腕はもとより、販売戦略も必要です。そして売れる商品が必要です。新製品を作るところが開発部門です。次期戦略型新製品となれば、多額の資金と人材が投入され研究開発が進められ、その途上にはたくさんの特許が出願され、模造品の出現を阻止する。

こういう話では、開発に携わる人でないと、とても新技術を発明したり、ましてや特許なんか出せるものではないと一般の人は思ってしまうのではないでしょうか。

店舗レイアウトが特許に

しかし、実際は私たちの身の回りにも発明のチャンスがあるようです。ここに実例として身近な発明を取り上げてみます。

これは、ある施工会社が出願したもので、店舗の机の配置を見事に特許にしたものです。店舗の椅子、机の配置に関し、顧客に圧迫感を与えないのが特色で、「雁行」と「V字」という2つのレイアウトが特許になっています。

「雁行」レイアウトの内容は「店舗のワークスペースとロビースペースの境に、商談用カウンターを、店舗の出入り口側が広くなるように、順次、前後にずらしてならべ、さらに、利払い清算用カウンターを商談用カウンターに対して前後にずらしてならべ、このような一連のカウンターラインで、店舗のワークスペースとロビースペースを隔てた接客用業務設備」(第1図)です。

第1図　店舗レイアウト(雁行)特許公告公報平3-24203

「V字」レイアウトの内容は「商談用のカウンターラインをロビースペースにおいてV字状に配列して、このV字状のカ

ウンターラインで、店舗のワークスペースとロビースペースを隔てた接客用業務設備」（第２図）です。

　いずれも混雑防止、効率化のためのカウンター配列の仕方です。

　これまで、特許というと機械とか電気とかハードに関する技術が中心で、これは店舗デザインというソフト分野で取得したケースとして注目されます。

　こうなると、当社のＡＭ部門でも店舗レイアウトには常日頃、頭を悩ませているわけですから、売上増進に結びつくレイアウトがあれば出願に値します。こうなると特許はまさに身近なところにあるのではないでしょうか。これを例にしてぜひ、売上躍進する新アイデアを知的財産権部へご一報ください。貴方の名前が特許公報に載る日も近い！。

第２図　店舗レイアウト（Ｖ字）特許公告公報平3-24204

セガ社のパテント紹介

実用新案登録第1862862号
動画表示遊戯機（実公平2-39510号
昭和61年７月17日出願）

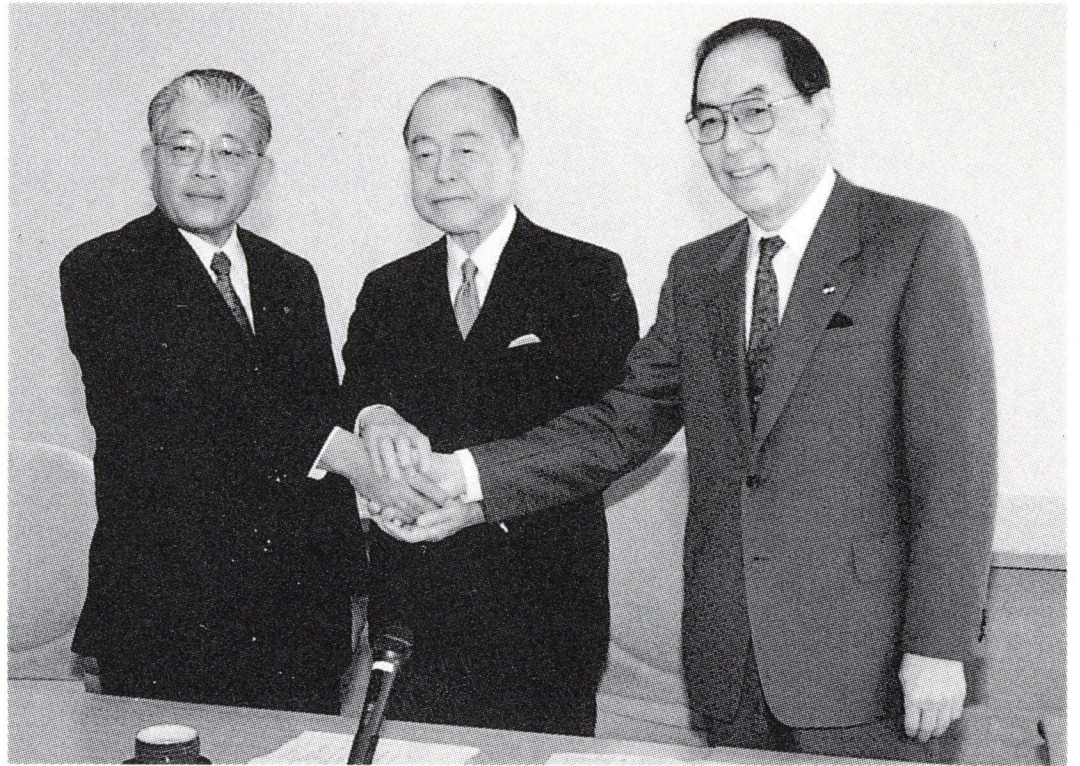
　これは体感ゲーム機「アウトラン」の独創的な揺動機構で、競合製品を寄せ付けず大ヒットしたのはご存じのとおり。
考案者：松野雅樹氏（現ＡＭ４研課長）

■PAT. PEND.はPATENT PENDING（特許出願中）の略です。

東京グリーンシステムズ株式会社(通称tgs)設立

この度、CSK・東京都・多摩市の三者共同出資により第3セクター方式によるグループ会社「東京グリーンシステムズ株式会社」(通称tgs)を設立する運びとなりました。

この会社は働く意欲を持つ障害者に対し、能力に応じて「職業的自立と社会参加」の場を提供することを目的としており、CSKの経営理念にうたっている「社会的使命を担う経営」を実践するものと考えています。

新会社として、12月25日に設立登記を行いましたが、それに先がけ、11月30日(月)にCSK大川社長、東京都鈴木都知事、多摩市臼井市長による協定書調印式が都庁会議室で行われました。

当面、CSK情報教育センター内に会社を設立いたします。社名は、多摩市の「緑豊かな」というスローガンとグリーンの持つ平和で暖かいイメージに加え、社員全員で助け合いながら共に成長しようという願いを込めてつけたものです。また、「参加・自立・共生」を社是に相当するものとして掲げています。これは障害者に社会参加の場を提供し、自立をめざして共に生きようという理念に基づくものです。事業内容は、当面情報教育センター内の売店「アミーゴ」やビジネスライブラリーの運営、メールサービス、土曜大学事務局の事務代行を引き継ぎ行っていきますが、将来的には観葉植物や手工芸品の製造・販売等を行い、職域拡大を図っていきます。

今年は国連障害者10年の最終年にあたり、その記念すべき年にCSKが社会的使命を具現化する会社を設立できるのは、グループ内各位のご理解と東京都並びに多摩市の多大なご支援の賜物と感謝しております。

今後とも皆様方の暖かいご支援、ご指導並びに強力な営業のご支援を切にお願いいたします。

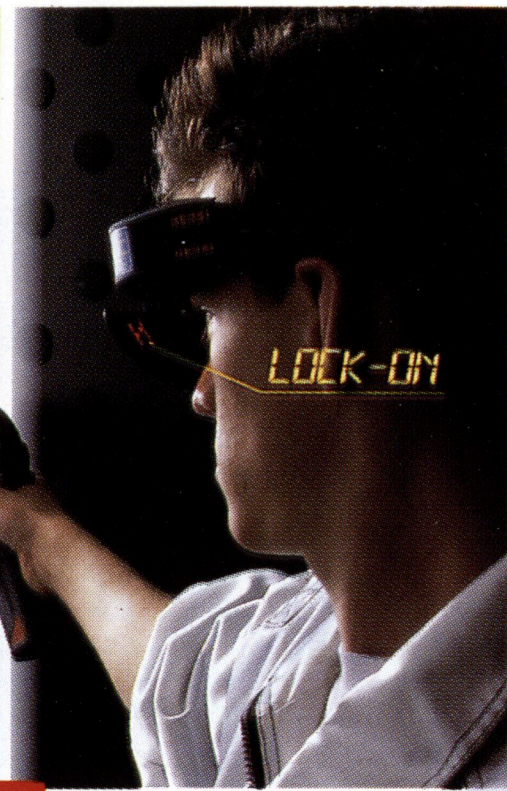
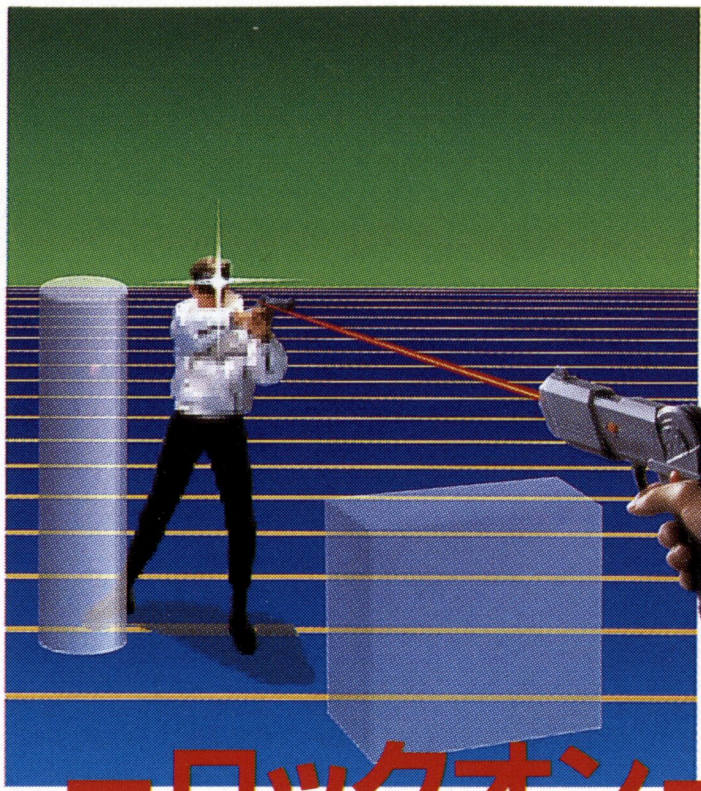
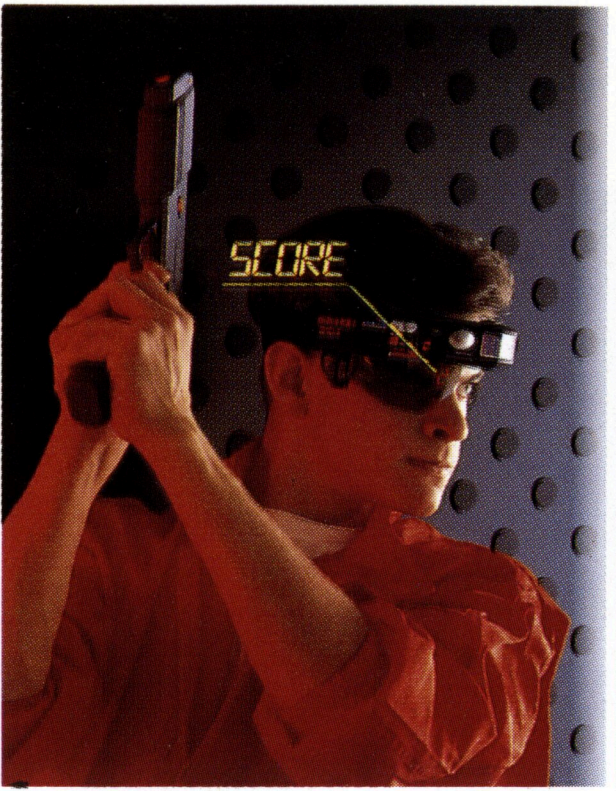
CSK

障害者雇用の新会社

都・多摩市と共同出資

CSKは東京都、多摩市と共同出資で、重度障害者雇用のための新会社を設立する。CSKやCSKグループに対する業務代行サービスや、イベントの企画・運営などの事業を手掛ける。障害者の雇用を[illegible]

[illegible]ンシステムズ」。十二月二十五日付で設立する。資本金は一億円で、CSKが六〇%、東京都と多摩市が二〇%ずつ出資する。本社は東京・多摩市のCSK情報教育センター内に置く。社長はCSK取締役人事部長の福山義人氏が就任する。

日経産業新聞
'92年11月28日

バーチャルシューティング ―ロックオン―

CMでもおなじみのTOY業界初のVRを取り入れたシューティングゲームが登場。ロックオン機能を搭載し相手をキャッチ。TVゲームサウンドを応用し、有効射程距離も55m以上。この春1番の期待商品です。

発売中　5800円(税別)

ディズニーキャラクターマジックボール

ミッキーマウスとドナルドダックのレリーフがついた球体のパズルボールが登場。年齢、性別を問わず楽しめます。縦横に回転させてうまく完成させてね。

2月末発売予定
1800円(税別)

AM用

ザウルスウォーズ

コミカルで楽しく燃える対戦式。迫りくるザウルスを追い払え！　ファミリーやカップルで楽しむ対戦式のアミューズメントゲームマシン。キャラクターのかわいらしさと、対戦式の楽しくアツく燃えるゲーム性でプレイヤーを夢中にさせます。まん中のボスザウルスに気をつけろ！

AM用

ビンゴパーティー

ＢＩＧなクリアカプセルで、華やかさと興奮を醸し出す大型マスメダルマシン。ルールはおなじみのパーティービンゴ。誰でもが簡単に楽しめます。悠々と回転する大型のクリアカプセル。その中で弾むカラフルなボール。今まで見たことのない迫力と楽しさのシチュエーションが、目の前に繰り広げられます。

MD用

ベアナックルⅡ

すべてが前作を上回る超大作。16メガの大容量が可能にしたスーパー格闘アクション。通常のストーリーモードに加え対戦モードも加えて、2倍楽しい長く遊べるゲームです。BGMも「シノビ」「ベアナックル」など数々の名曲を生みだした古代祐三氏によるもので、古代サウンドが全編に流れます。

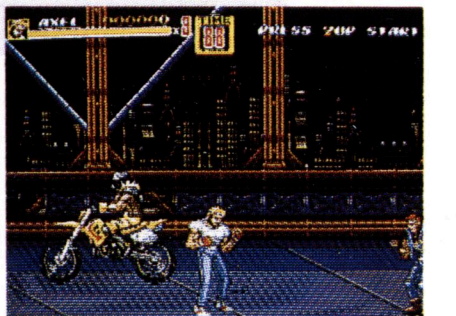
1月14日発売
定価 7800円(税別)

メガCD用

ファイナルファイトCD

今度のファイナルファイトはすごいぞ！基本的にはアーケード版と全く同じプレイができる。キャラクターは当然ハガー、コディー、ガイの3人。2人同時プレイももちろんOK。CDだからBGMも音がいい。ジェシカをさらった憎きマッドギアをたたきつぶせ。

Final Fight CD

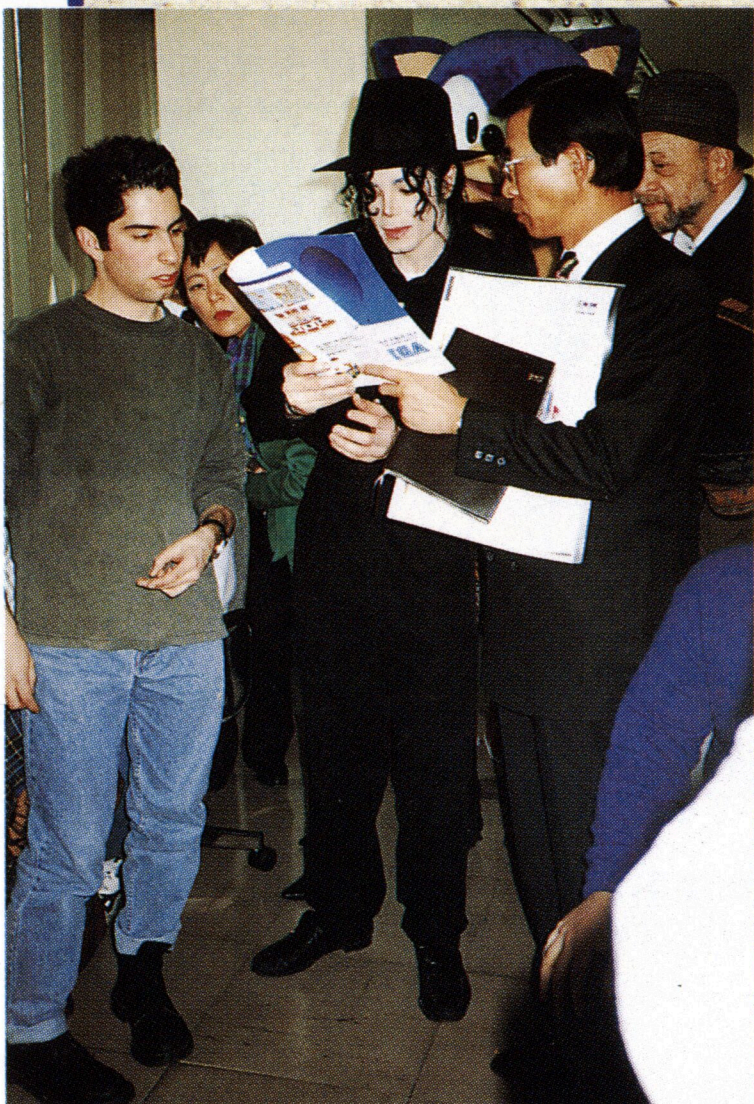
3月19日発売
定価 8800円(税別)

Welcome!! Michael

新ゲームソフトのアイディアをもって本社に来訪!

受付の杉尾さんと一緒に

3人でにこやかにハイ！チーズ

SONIC2に夢中のマイケル

AS-1には大感動!!

大川会長と握手

「デンジャラス・ワールド・ツアー」のため来日したマイケル・ジャクソンが12月15日と21日、コンサートの合間を縫って、新ゲームの打合せのため、中山社長を訪問しました。

黒のシャツとズボンにソニックジャンパーをはおったマイケルは本社に到着し、中山社長と笑顔で握手をし、〝ソニック〟のぬいぐるみがバラの花束を差し出すと満面の笑みでそれを受け取り、ソニックをなでまわしていました。その後約30分にわたり会談を行いました。2年前にも業務用・家庭用のゲームとして「ムーンウォーカー」を共同開発したこともあり、今回はハイクォリティーCGを駆使したバーチャルリアリティシステムを使った業務用ゲームや新機軸の家庭用ゲームの開発にあたり、互いにアイディアを出し合い、誰もが楽しめるゲームづくりに向けて、大いに意気投合しました。

会談の終わりには、中山社長からマイケルに友好の印として〝メガロ50〟に「ぷよぷよ」と「ゴールデン アックス～デスアダーの復讐」が搭載して進呈することを伝えると大変喜んでいました。同月10日にもマイケルは〝六本木GIGO〟を訪れており、〝メガロ50〟は彼が最も気に入ったマシンのひとつでした。

会談後、発売されたばかりの〝ソニック2〟やCD-ROMゲームにも挑戦し楽しんでいました。また、最先端の開発ルームをぜひ見たいと申し出たのに対し、社長自ら最新のVRの技術開発ルームを案内しました。安田倉庫では〝AS-1〟に試乗し、前後左右に大きく揺れる中から、マイケルの絶叫が時折聞こえる中、高得点をあげ、ベストプレイヤーに選ばれたときには周囲にいた社員から盛大な拍手が送られました。瞬く間に1時間半の時間が過ぎ、満足気にマイケルは本社を去っていきました。

セガ女性社員106名アンケート!!

ハーモニー編集事務局では、2月号特集としてセガ女性社員を対象に「バレンタイン・デー　アンケート」を実施したところ、バレンタイン・デーへの意識がうかがわれる、楽しい結果となりました。

果たして、あなたはお目当ての女性にチョコがもらえるか？はたまた、義理チョコの「ワン・オブ・ゼム」なのか？それとも何ももらえない悲劇の日となるか？若手男性社員の期待と恐怖と地獄(?)の日は刻々と迫ってきます！

Q 1. あなたは今年のバレンタイン・デーにチョコレートをプレゼントしますか？

Yes　99名　No　7名

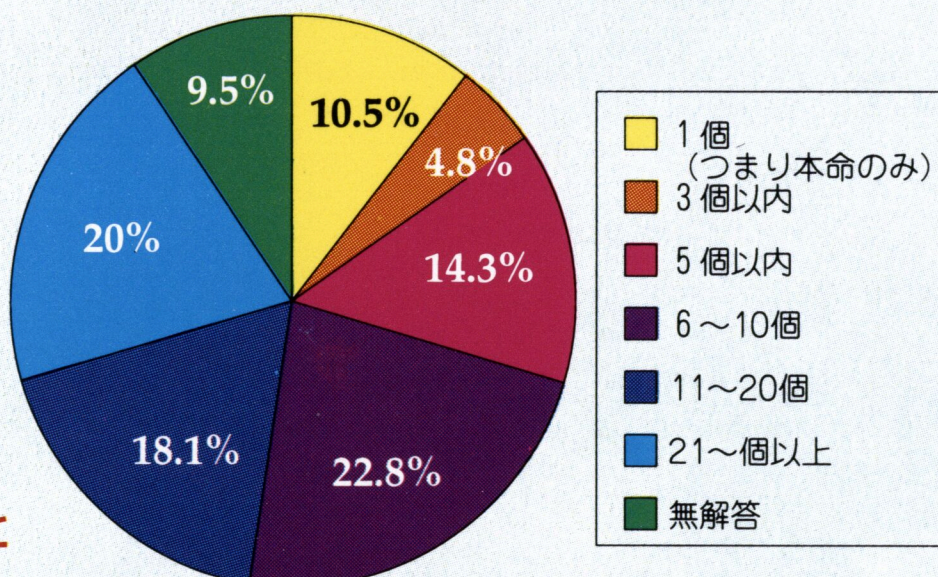
・Noの方にうかがいます。それはなぜですか？

a.彼がいない　b.面倒だから　c.お金がもったいないから　d.コマーシャリズムに乗りたくないから e.あげたことがないから　f.その他

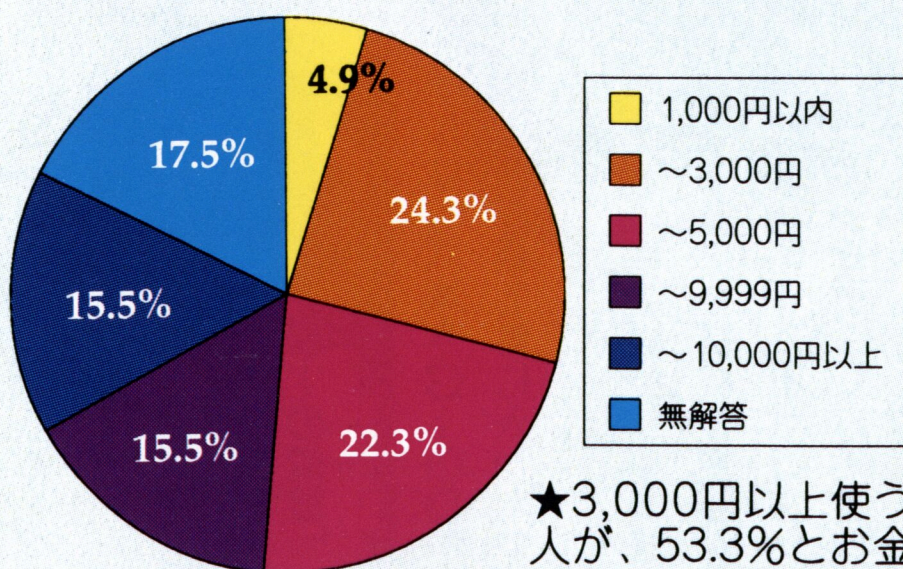
a. 1　b. 1　c. 0　d. 3　e. 0　f. 2

★93.4%のほとんどの人が、最低1つのチョコを男性にプレゼントするようです。「バレンタイン離れ」と言われながらも女性の中ではすっかり恒例の行事となって定着しているようです。

　プレゼントしない人の理由の中で一番多かったのは「コマーシャリズムに乗りたくないから」（7名中3人）ということです。

Q 2. プレゼントするチョコレートの予定数は？

★「本命チョコ」を含めて5個以内の人が合わせて29.6%、10個以内だと52.4%、11個以上の人が38%と多いのは、男性社員比率の高い当社の女性社員の「義理チョコ」（？）比率が高いためか!?

　女性社員の方々も「社内の人間関係を円滑に」と言うことで、気を使ってなかなか大変です。

Q 3. プレゼントするチョコレートの総予算は？

★3,000円以上使う人が、53.3%とお金の面でも大変です。

Q 4. 義理チョコの予定は？

★[義理チョコ] 6個以上の人が、51.7%。職場環境のせい？

Q 5. 義理チョコ1個あたりの単価はいくらですか？

★300円と500円あたりが、相場のようですね。

Q 6. 本命チョコは手作りですか、それとも市販ですか？

a.手作り 24人　b.市販品 46人　無解答 36人

★「本命チョコ」も市販品が43.4%と多いのは、やはり手作りは手間が大変からか？手作りのチョコをもらった人は大ラッキー！心がこもっています。

　予算は1.000円以内が25.8%、2,000円以内27.6%、5 ,000円以内　25.9%、10,000円以上の人も一人いました。

Q 7. チョコ以外のプレゼントは何か考えていますか？

Yes　49名　No　43名　無解答　11名

・Yesの方は、具体的に何ですか？

例：ネクタイ　6名、手袋・マフラー、メッセージカード、愛　各3名、靴下　2名。その他に、お酒、手作りの料理、お菓子、食事、CD、時計、オーデコロン、「婚姻届け」、「わ・た・し」……etc

★47.6%にあたる49名の人がチョコ以外のプレゼントを考慮中。やはり、バレンタインのプレゼントの「チョコ離れ」は確実に浸透しているようです。

　プレゼントの中身は、ネクタイ（6名）が最も多く、その他、手袋、マフラーなどの身の回り品がほとんど。中には、「愛」「婚姻届け」「わ・た・し」などロマンチックでカゲキ(!?)なご意見もありました。

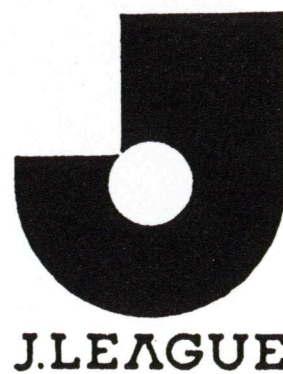
ご協力いただいた女性社員の方々、ありがとうございました。

浜ちゃんの JEF UNITED レポート！

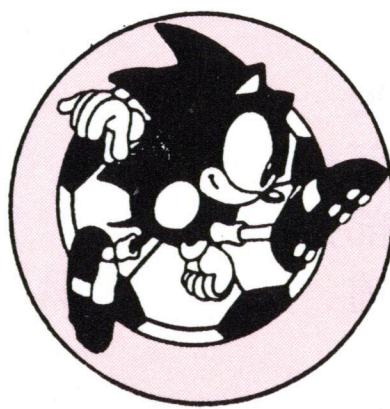
JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

J.LEAGUE

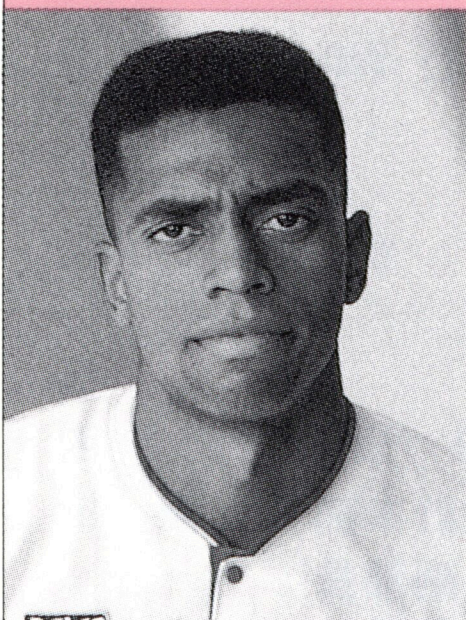
JEF一選手がサッカー教室

1月5日、当社が協力して行われた東京日本橋の三越本店でのミニサッカー教室に、JEFの木澤、京谷の両選手が参加、子供たちに大人気でした。

ＪＥＦの木澤選手(左)と京谷選手(右)

JEF UNITED '93春季予定

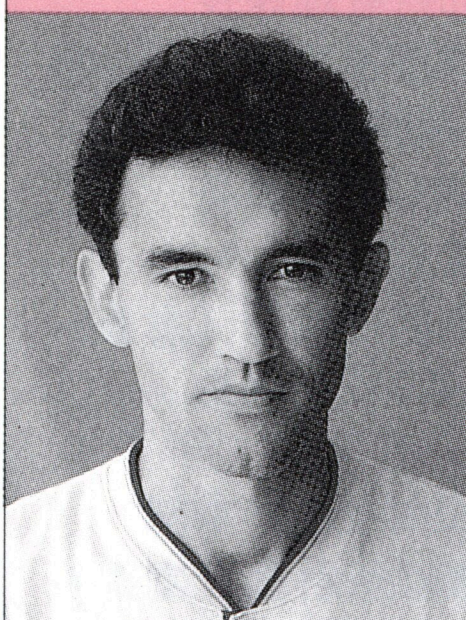
2月15日
公式練習再開
※舞浜グランド(見学できます)
3月1日～20日
マレーシアキャンプ
〈ＴＯＰチームのみ〉
【プレシーズン　マッチ】
(オープン戦)
4月4日
対カンバ大阪　福井
4月10日
対Ａ・Ｓフリューゲルス　富山
4月17日
対清水エスパルス　未定
4月25日
対横浜マリノス　盛岡
5月2日
対浦和レッドダイアモンズ
青森
※予定ですので変更の可能性があります。
※練習見学についてはお問い合せ下さい。

プレゼント
遊星セガ・ワールドに
出演してくださった佐野、平田両選手、
今回サッカー教室で
コーチしてくださった木澤、京谷両選手の
サイン色紙を
それぞれ三枚、計六名に抽選でプレゼント。
ご希望の方は、ソフト企画部平野まで。

HERO ON THE FIELD 4
サンドロ

高校時代に単身ブラジルより来日。JEFとの契約金で両親に家を買ってあげたという親孝行。若冠19才ですが、すでにJEFのDF陣で欠かすことのできない戦力です。

MFサンドロ・シャベス・アシスローザ
SANDRO CHAVES DE ASSIS ROSA

①1973.5.19②ブラジル③渋谷幕張高④186cm⑤75kg⑥6.3秒⑦なし⑧なし

HERO ON THE FIELD 3
ミッシェル

JEFのリベロとして、守りに攻撃に活躍しています。フランス語の苦手な(?)フランス人として、外人枠に入らない貴重な戦力です。

DFレジェン・ジュンジ・ミッシェル
REGENT JUNJI MICHEL

①1963.7.14・O型②フランス③市原緑高ー国士館大ーフジタ④176cm⑤68kg⑥6.7秒⑦72試合⑧なし

①生年月日・血液型②出身地③出身校・前登録チーム④身重⑤体重⑥50m走タイム⑦自分のセールスポイント⑧Jリーグに向けての抱負

組織変更・人事異動

平成５年１月１日付で、製造・生産部門の強化のため、生産統括本部の組織が変更されましたのでお知らせいたします。

1. 組織の新設、変更

○コンシューマ製品設計本部

コンシューマ生産体制の強化を図るため、従来のコンシューマ生産本部の業務の一部を分離独立させたもので、コンシューマ生産本部より、製品設計部、デザイン設計部、生産技術部を同本部へ移管し、新設された商品企画部により構成されています。本部長は小野取締役が務められ、これに伴ってコンシューマ生産本部長は山田理事補が務められます。

○ＡＭサービス本部

従来の製品管理本部のＡＭサービスセンター、パーツセンターの業務を同本部へ移管、補修センターを新設し、海外も含めたサービス体制の強化を図ったものです。本部長は藤沢理事が務められます。

○コンシューマ生産本部ＣＳ生産計画部

部材企画を含む生産計画から初期流動まで、コンシューマ生産の統括機能を強化するため新設されたもので、山田理事補が部長を兼任されます。

○資材本部第三購買部

購買量ならびに現地調達機能の拡大に伴って、新設されたものです。また、従来の第一、第二調達部はそれぞれ第一、第二購買部に改称します。

2. 人事移動

■コンシューマ生産本部

氏名	旧	新
山田順久	コンシューマ生産本部 理事補　副本部長 （兼）ハード生産部長 ＴＯＹ生産部長	理事補　コンシューマ生産本部長代行 （兼）ハード生産部長 ＴＯＹ生産部長 ＣＳ生産計画部長
宮崎雅幸	ＣＳ生産技術部　参事補	ＣＳ生産計画部　参事補 （兼）技術課長
中沢利雄	ハード生産部　計画課長	〃 計画課長
気仙沼秀二	〃 部材管理課長	〃 部材管理課長
橋本逸人	ＣＳ業務部長代行（副参事） （兼）管理課長 業務課長	同　ＣＳ業務部長代行（副参事） （兼）業務課長
五十嵐義治	ＣＳ品質管理部 副部長代行（主査） （兼）技術課長	同　技術課長

■コンシューマ製品設計本部

氏名	旧	新
水永雅敏	コンシューマ生産本部 製品設計部　副部長	コンシューマ製品設計本部 製品設計部　副部長 （兼）安全設計課長

	旧	新
椿　　　修	コンシューマ生産本部 製品設計部　副部長 （兼）プロジェクト管理課長	コンシューマ製品設計本部 商品企画部　副参事 （兼）開発課長

■資材本部

	旧	新
宇津木　栄　吉	第一調達部長代行（副参事） （兼）第二購買課長	第一購買部長代行（副参事） （兼）管理課長
下　川　好　信	資材本部　参事	第二購買部長
金　箱　知　明	第二調達部　副参事	第二購買部　副部長 （兼）第三購買課長
牛　島　　　良	第一調達部　第二購買課　係長	〃　第二購買課長代行（係長）
村　上　貞　雄	第二調達部長代行（副参事） （兼）第三購買課長	第三購買部長代行（副参事）

■アミューズメント機器製造本部

	旧	新
遊　佐　　　勉	理事　アミューズメント 機器製造本部長 （兼）ＡＭ生産管理部長 佐倉事業所長 矢口事業所長	同　理事　アミューズメント 機器製造本部長 （兼）製造部長 佐倉事業所長 矢口事業所長
米　田　邦　男	ＡＭ生産管理部 資材コントロール課長	製造部　資材管理課長
宮　島　健　治	アミューズメント機器製造本部 参事	ＡＭ生産管理部長
宇留野　成　律	〃　副参事	ＡＭ生産管理部　副部長 （兼）国内生産課長
野　田　耕太郎	ＡＭ生産管理部　生産課長代理	同　海外生産課長代理
小　川　　　修	ＡＭ品質管理部長代理 （兼）品質管理三課長	同　ＡＭ品質管理部長代理 （兼）技術管理課長
長谷川　誠　司	ＡＭ品質管理部 品質管理二課　係長代理	同　第二品質管理課長代行（係長代理）
釣木沢　正　人	製造部　製造管理課長 （兼）事業所管理課長	アミューズメント機器製造本部 工場管理課長

■製品管理本部

	旧	新
長谷川　元　彦	コンシューマ生産本部　副参事	製品管理本部　管理部　副参事
和　泉　喜　由	管理部　主査	同　第二管理課長代理
石　川　　　保	〃　管理課長代行（係長）	同　第一管理課長代行（係長）

■ＡＭサービス本部

	旧	新
藤　沢　昭　友	製品管理本部　理事　副本部長 （兼）パーツセンター部長	理事　ＡＭサービス本部長 （兼）パーツセンター部長
飯　島　健　郎	アミューズメント機器製造本部 製造部長代行（副参事） （兼）サービス補修二課長	ＡＭサービス本部 補修センター部長代行（副参事） （兼）第二補修課長
山　口　郁　雄	〃　製造部 サービス補修一課長	〃　補修センター　第一補修課長

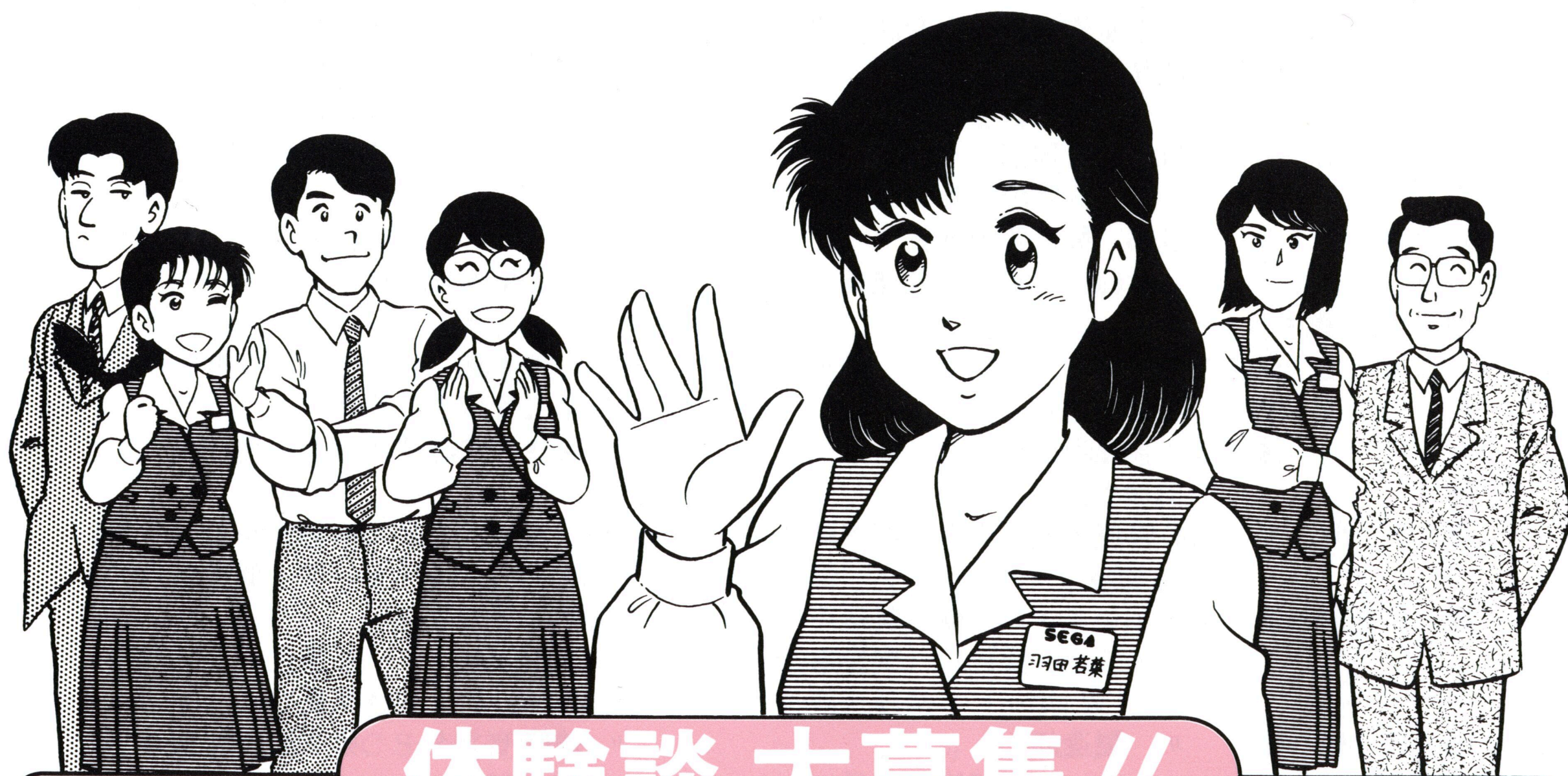
■経理本部

	旧	新
西　　　　巌	経理本部　理事補　経理部長	同　理事補　財務部長
山　重　佳　治	〃　経理部　副部長 （兼）原価計算課長	同　経理部長代行（副参事） （兼）経理課長
宮　崎　　　尚	〃　〃　経理課長	同　経理部　主計課長

人材開発部からのおしらせ

ETIQUETTE MANNER

エチケットマナーのマンガができました

日頃あなたが仕事をする上で、疑問に感じている事
実は間違っている事など、実際に起こった事を
マンガにしてわかりやすく説明します。
一人一冊お届けしますのでお楽しみに！

体験談 大募集!!

あなたが実際に体験した話、また人から聞いた失敗談や感動した話など、どしどしお寄せ下さい。

名前などは変えてマンガにいたしますので、気軽に送って下さいね。お待ちしてま〜す!!

宛先：本社 人材開発部　ETIQUETTE MANNER事務局

静果の きらめき保険講座 —その1・厚生年金保険編—

はぁーい。はじめまして。富栗香(ふくりこうせいか)静果で一す。今月号から社員の皆さんが知って得する保険講座を３回にわたって開講します。まずはその第１回目。わかりやすく教えてあげるから、お眠(ねむ)しないでちゃんと読むのよ!!

国民年金と厚生年金との関係

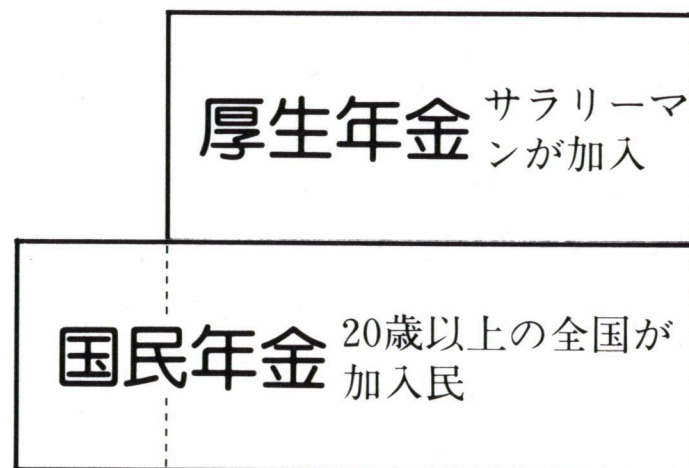
厚生年金保険ってなーに!?

厚生年金保険は、サラリーマンが加入している年金保険で、社員の皆さんは会社が手続きをしてくれているから自動的に加入しているのよ。保険料は社員と会社で毎月半額ずつ支払っています。年金手帳はとっても大切だから大事に保管しとくのよ。

奥さんのいる人は注意してね

健康保険に登録(扶養)している奥さんのいる人は、国民年金の第３被保険者の届出をちゃんと役所にしていますか?奥さんが退職したときも忘れずに手続きをしなくちゃだめよ。これを怠っていると奥さんがおばあちゃんになったとき、年金がもらえないんだから。届出さえすれば保険料もかわんないし、なんか得した気分よね。

こんなときには、社員の皆さんも役所、役場への国民年金の届出が必要だわ。

※第２号被保険者とは社員の皆さんのことよ。

国民年金とのちがいはなーに!?

国民年金とは20歳以上の日本国民なら必ず加入しなければならないものなのよ。でも、社員の皆さんは安心してね。厚生年金保険に加入しているから、自動的に国民年金にも第２号被保険者として加入しているわ。

年金いろいろ

ひとくちに年金といってもいろいろあるわ。社員の皆さんが全員加入している国民年金、厚生年金や退職金を年金でもらえる適格退職年金…。そして会社では、より豊かな老後の生活のために今から備えることができるように、個人年金や財形年金制度を導入しています。自分のライフスタイルにあわせて加入を検討されたらいかがかしら。また、会社では厚生年金基金の設立を検討しているんだけど、詳細はまたの機会にお話するわね。

—次回は健康保険編よ。お楽しみに—

セガは64％増益 今期 増配上積み・株式分割も

日経朝刊 '93.1.19

セガ・エンタープライゼスは18日、93年３月期の経常利益が前期比64％増の550億円になる見通しになったと発表した。家庭用テレビゲーム機の輸出好調などで60％の増収になるためだ。同時に連結の業績予測も売上高を同62％増（4000億円）、純利益を131％増（288億円）にそれぞれ上方修正した。同社はすでに４円増配して年24円配当とする方針を明らかにしているが、４円増配しても今回の上方修正で配当性向は７％弱に低下することになる。配当性向引き上げのため、株式分割や増配の上積みなどで大幅な利益還元に踏み切りそうだ。

９月中間決算時点の会社側の通期売上高見通し、（単独）は3200億円だったが、クリスマス商戦が予想以上に好調だったため、210億円上積みした。特に欧州向け中心に家庭用ゲーム機輸出が好調で、前期比８割以上の増収となりそう。業務用ゲーム機、アミューズメント施設運営収入もそろって堅調だ。

当期利益は前期比ほぼ倍増の278億円となる見通し。前期に米国での特許係争に伴う和解金38億円（連結では57億円）を特別損失に計上していたため、増加率が大きくなる。

予想一株利益は343円。年４円増配では、仮に転換社債がすべて転換された場合でも配当性向は7.8％にとどまる。セガの公約配当性向は17％で、最低でも10％台に乗せる意向だ。一株につき1.3株程度の株式分割に一段の増配を組み合わせるなど、利益還元策の拡大に踏み切る公算が大きい。

パイオニア ＬＤゲーム機今夏に発売

日経朝刊 '93.1.8

パイオニアは７日、セガ・エンタープライゼス、ＮＥＣホームエレクトロニクスと共同開発したＬＤ－ＲＯＭ（レーザーディスクを使った読み出し専用メモリー）ゲーム機を７月に国内で発売すると発表した。８月には米国、94年には欧州で売り出す。ＬＤの記憶容量の大きさを生かし、映画などの実写を取り込んだゲームを楽しめるようにする。本体価格は９万円弱。国内で初年度に10万台の販売を目指す。

商品名はレーザーアクティブ。現行のＬＤやＣＤ（コンパクトディスク）、絵が出るパイオニアが発売するゲーム機コンパクトディスクのＣＤグラフィックス（ＣＤＧ）も再生できる。対話しながら操作できるので出版や教育関連機器として用途も開く。ソフトの制作には20数社が参加し、年内に20～30タイトル発売する計画。コントロールパック２機種（それぞれ６万円弱）も同時に発売する。

人 12月 ゲーム展開 高齢者にも

セガ・エンタープライゼス社長
中山 隼雄さん

産経夕刊 '92.12.22

クリスマス商戦たけなわの東京・新宿の安売り量販店。店頭に家庭用ゲーム機のソフトがズラリと並び、子供から20代の若者までが黒山の人だかり。セガ・エンタープライゼスの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」や、任天堂の「スーパーマリオカート」など人気ソフトが飛ぶように売れていく。

不況の真っただ中。家電製品や自動車などがみぞうの販売不振に陥っているなかで、こちらは絶好調。ゲーム機最大手の任天堂の今年度の経常利益は家電の王者・松下電器産業を抜き、トヨタ自動車、ＮＴＴに次ぎ第３位になる見通し。セガの同利益も前年比５割増の503億円に達しＮＥＣ、ソニーを抜く。

不況をものともしない理由は何なのか。

「遊びが社会的に認知された時代の流れに乗ったことが第一。さらに、消費者が、出費するお金以上の価値を商品に求めるようになったが、われわれのソフトはそのニーズを満たしている。外食産業でも、1000円程度のメニューは売れていないが、500円ぐらいの牛丼は人気があるでしょう」

ゲーム機産業を確固たるビジネスにした立役者の一人だが、セガの生え抜きではない。24年前、日本で初めてゲーム機の卸会社を創業、業界に問屋制度を根付かせた。その経営手腕と豊富な経験を買われ、セガから誘われて昭和54年に副社長に就任、４年後に社長に。

これまでは順風満帆だったが、将来を見据える目は厳しい。「今のような好調な状態は絶対続かない。大人を含めハイテクを使ったエンターテインメントを提供していかなくては」と、次の展開を模索する。その研究課題の一つは高齢者に合ったアミューズメント（娯楽）の開発。

「楽しみながら老化を防止、しかも健康を保てるものをつくりたい」

自らはあまりゲーム機で遊ばない。「10歳と25歳の感性は似ているが、私のような年代（60歳）とは全く違う。面白いと感じる感性は年代によって異なるんですよ」。中山さん本人が楽しめるゲームができたとき、「遊び」の成熟時代が到来するのかもしれない。

CD－ROM駆動装置

米での販売30万台に 今期見通し上方修正

日刊工業 '92.12.28

セガ・エンタープライゼス(社長中山隼雄氏)は、米国市場に11月に投入した16ビット家庭用テレビゲーム機用のCD－ROM駆動装置「セガCD」(日本名メガCD)の93年3月末までの累計販売台数見込みを、22万台から30万台へ上方修正した。米国子会社内にCD－ROMを中心としたマルチメディアソフトの支援組織も設置。CD－ROM駆動装置の開発に出遅れている任天堂はもとより、セガに先行して10月から米国市場にCD－ROM一体型家庭用テレビゲーム機を投入、年間販売目標20万台とするNECホームエレクトロニクスをも大きくリードする形となる。

セガCDは16ビット家庭用テレビゲーム機「ジェネシス」(日本名メガドライブ)に接続するCD－ROM駆動装置。価格は298ドル(約3700円)。初回の22万台には、6タイトル300ドル分のゲームソフトが添付されており、米国市場での反応が好評のため、今回の上方修正を行ったものとみられる。またハード拡販のため、米国市場に93年3月までに20タイトルのCD－ROMゲームソフトを投入する。

さらにCD－ROMソフト開発支援組織として、本社の研究開発本部内に「マルチメディア推進室」、米国子会社セガ・オブ・アメリカ(カリフォルニア州)内に「マルチメディアスタジオ」を設置している。

マルチメディア推進室は主にCD－ROMに関する大手家電、コンピューターメーカーとの提携など新規プロジェクトを担当する。

マルチメディアスタジオは、映画的手法が必要となってきたCD－ROMソフト開発に対応するため、映画やテレビなどで映像・音声効果に携わってきた専門家集団。ソフト開発や独立系ソフトハウスへの技術支援を行う。

シンガポールでゲームセンター 現地企業と提携

日経産業 '92.12.21

セガ・エンタープ　イゼスはシンガポールでアミューズメント施設(ゲームセンター)の多店舗展開に乗り出す。現地の半官半民会社WYWYシンガポールテクノロジー(WYWYST)と業務提携し、このほど1号店を開設した。1994年中にはシンガポールでは娯楽施設を健全にする動きが高まっており、セガが日本国内で培った施設経営のノウハウをWYWYSTに提供して日本型の健全なゲーム施設の設置を進める。

WYWYSTとの業務提携により、セガはゲーム機の保守・管理などの技術面や施設運営のノウハウを提供し、WYWYSTがゲーム機の選択や設置、実際の施設運営をする。セガの技術・施設運営担当者を現地に派遣し、セガ主導の下、家族連れや若い女性を狙う日本的なゲーム施設の開設を目指す。セガのゲーム機売上高は30店分で約30億円になる見込みだ。

1号店はシンガポールの行楽地パシールリスリゾートの中に約830平方メートルの規模で開設した。3次元CG(コンピューターグラフィックス)を駆使したドライブゲーム「バーチャレーシング」といった最新のゲーム機など約180台を設置した。年内はもう1ヵ所に開設し、来年春までには5店舗、93年中には20店舗に増やす。

WYWYSTは政府の研究開発機関であるシンガポールテクノロジー(ST)と情報機器などの輸入販売会社WYWYとが共同出資で設立した半官半民会社で、健全な娯楽施設の開設に取り組んでいる。シンガポールでは数年前、娯楽施設の環境悪化が社会問題になったことがあるため、施設内の照明を明るくして雰囲気を良くするなど、セガが日本で進めてきた健全なゲーム施設の運営方法をシンガポール国内で実現する。

水際にもGIGO 浜松町(東京)に大人向け

日経流通 '92.12.10

セガ・エンタープライゼスは、東京・六本木で運営するアミューズメント施設(ゲームセンター)「六本木GIGO」の2号店を12日、東京・浜松町に開設する。ウオーターフロントに集まるヤングアダルトを中心に集客する。未成年入場禁止のカジノ・バーを併設し、大人向けの特色を強化している。

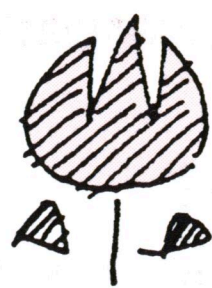
新店舗の名称は「竹芝GIGO」。ライブレストランなどが入居する複合アミューズメントビル「BAY　VIEW竹芝」の一階部分(500平方メートル)を使用。ビル全体を運営するザップ(本社東京・社長三浦慶政氏)と共同経営する。

内装は1930年代の米国を再現。禁酒法時代のニューヨークで繁栄した、ハーレム地区のクラブをイメージしている。海岸に立地することから、カップルのデートスポットとしてのムードを盛り上げる。

ゲームはスロットマシンなど、アダルトな雰囲気のメダルゲームを中心に88台をそろえた。また店内の一角にはバーカウンターを設けた対人式カジノコーナーを開設。20歳未満は入場禁止とし、アルコールを片手にブラックジャックやルーレットを楽しめるようにする。

同店舗は、大人向けゲーム施設として9月開設した「六本木GIGO」のコンセプトを応用した初めてのケース。六本木店が大人の取り込みに成果を上げていることから、セガでは今後、「GIGO」の各店舗展開も検討する方針。幅広い層を対象にした「ハイテクセガ」など従来店舗との違いを打ち出す。

情報&読書投稿ページ

VOICE OF HARMONY

RELAY COLUMN

「金米糖のすすめ」

調達部
加藤　明夫

8年程前、当時の上司の方から聞かされた話しの中で、日本人とアメリカ人を比較して金太郎飴と金米糖で例えたものがありました。

ご存知のとおり、金太郎飴はどこを切っても金太郎というように均一であり、金米糖は同じように見えるが、一つひとつは異なる形状をしています。すなわち、日本人の考え方は画一的であり、かつ既存の延長線上での考え方をし、一方アメリカ人は各々が独自の考え方をし、かつ既存にとらわれない考え方をするということです。

端的に言えば、独創性がある、ないということになります。もちろん、日本人全てアメリカ人全てということではありませんが、デンタルに判断すればその通りかもしれません。

どちらが良いか、人それぞれですので何ともいえませんが、これからの時代、仕事に於いても、私生活に於いても金米糖型人間が必要となり、また充実した生活を送れるのではないかと思います。

どうすれば金平糖になれるかは、あいにく教えてもらっていませんが、教えてもらったら結局は金太郎飴ということになってしまいますので、各々が独自で考え、金米糖になったらいかがでしょうか。

次回は、国内渉外部　浅井香緒里さんです。

BOOK

「セガvs任天堂」
赤木　哲平著

これまで当社を含めゲーム業界について詳細に書かれた著書は皆無と言っていいほどなかった。しかし、この不況の中、成長し続ける企業としてその注目度が高まったのを反映しての出版であろうが、当事者から見れば遅過ぎるとも感じられる。

本書は、セガと任天堂の対決というセンセーショナルなタイトルではあるが、未来型日本企業の戦いと捉え、マルチメディア化が進む中で、関連産業の有力メーカーを巻き込んだグループ同士の戦いに発展してきているとの分析。それぞれの企業の発展の歴史、経営戦略についてもふれ、2社以外にもナムコ、エニックス、ハドソンなどソフト・メーカーも比較的詳細に紹介している。

社員は必読すべき一冊である。

（日本能率協会刊　一三〇〇円）

★また、昨年報知新聞で連載された「セガ　ゲームの王国」も2月20日講談社より出版予定。詳細は、来月号でお知らせいたします。

VOICE OF HARMONY

社内成人式

▲本社・ＡＭ施設東京地区

▼佐倉・矢口事業所

今年も恒例の社内成人式が１月13日本社及びＡＭ施設東京地区、14日に佐倉・矢口事業所で、それぞれ行われました。今年は去年を上回る147名の新成人が誕生したため、各地・各事業所別に社内成人式が行われました。

本社では中村常務、永井常務、総務部花田部長が出席。矢口事業所では遊佐理事、森理事、森部長、飯島部長が出席され、それぞれに記念品が贈呈された後、成人するにあたっての心掛けや会社での役割などについてのお話がありました。座談会を含めたお食事会という形式で、食事も一段落したところでは一人ひとり自己紹介をし、20歳の成人の抱負を語ってもらいました。矢口事業所では男性ばかりということもあり、ビールも出され、出席者の新成人は大変喜んでいた様子でした。

社会人として新たな意気込みと自覚が生まれた彼らの今後の活躍に期待いたしましょう。

プレゼントクイズの当選者発表

No.１－５の正解「冬」が仲間はずれ。各漢字をつまって読むと、ヒット、キック……英語になるけれど、「冬」は、なりません。

★ヤングジャンプ　トレーナー　20名

萩原　秀浩（品質保証センター）
下村　一誠（海外コンシューマ）
青木　聖（CS研究開発管理部）
近藤　智子（調達部）
石堂　祐人（人事部）
平井　麻太（AM4研）
加藤　陽仁（AM2研）
黒澤　朱穂（AM施設・横浜）
中野　敏幸（製造部・矢口）
種山　文子（ハード生産部）
矢作由紀子（デザイン設計部）
佐々木彩子（AM2研・サウンド）
米川　哲央（製造部・佐倉）
鈴木　雅子（法務部）
稲垣　健（AM機器海外管理部）
高橋　哲也（AM施設・東京）
蛭田あかね（海外渉外部）

★サイン色紙　10名

松田　雅幸（情報システム部）
反町　郁雅（製造部・佐倉）
向山　彰彦（CS2研）
橘　秀彦（調達部）
川村　剛（AM施設・湘南）
吉田　徹（CS1研）
田中　真樹（ハードウェア研究開発部）
村松　達也（人事部）
手塚　盛久（システム研究開発室）
亀井　聰明（製造部・矢口）

★攻略本　3名

泊　篤志（CS2研）
塚原　圭介（AM4研）
山崎　純（TOY事業部）

1月号プレゼントクイズ　〆切り２月19日

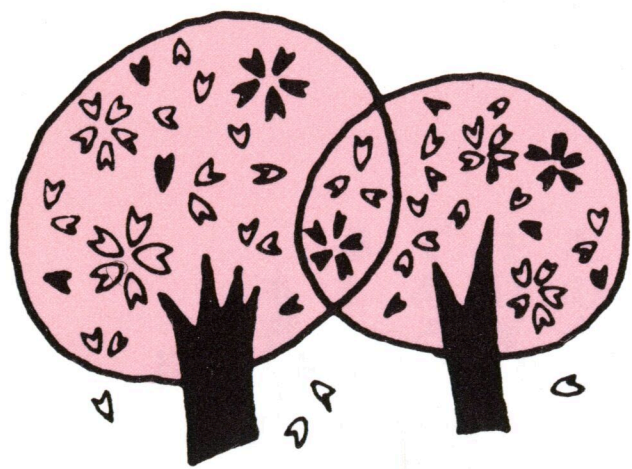
本社・広報企画室／HARMONY編集事務局宛

Q．ここに数字のグループがあります。
１・４・７・11・14
次の数字で、上のグループに入れるのは、どれですか？　15、16、17

答え

所属 ____________________

氏名 ____________________

社員コード ____________________

Big Present!

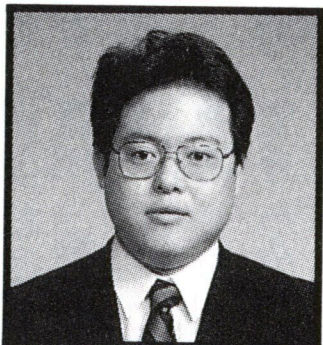
コクヨ様のご好意で、新入学のお子さんのいらっしゃる社員の方1名に限り、抽選で学習机をプレゼントいたします。クイズの裏にお子さんのお名前をご記入の上、ご応募ください。

訃報

ＡＭサービスセンター西日本サービス課係長の田口勲さんが、病床に臥し入院加療していましたが、病院での治療の効なく、１月21日朝方、誠に残念ながら逝去されました。

田口さんは、昭和40年に入社され、営業事業部、販売事業部をサービスセンターにおいて、会社の発展に尽力され、また、部下の指導、育成に努めてこられました。

ここに慎んで、故人のご冥福をお祈り申し上げます。

経理本部経理部の池田剛さんが、去る12月27日(日)午後５時半頃、横浜市港北区の市道で運転中、右折のため停止していた乗用車に衝突、即死されました。

池田さんは、昨年４月に学卒者として入社され、勤務態度も真面目であり、これからの当社を担う若手社員として大いに期待されていました。

ここに慎んで、故人のご冥福をお祈り申し上げます。

SEGA

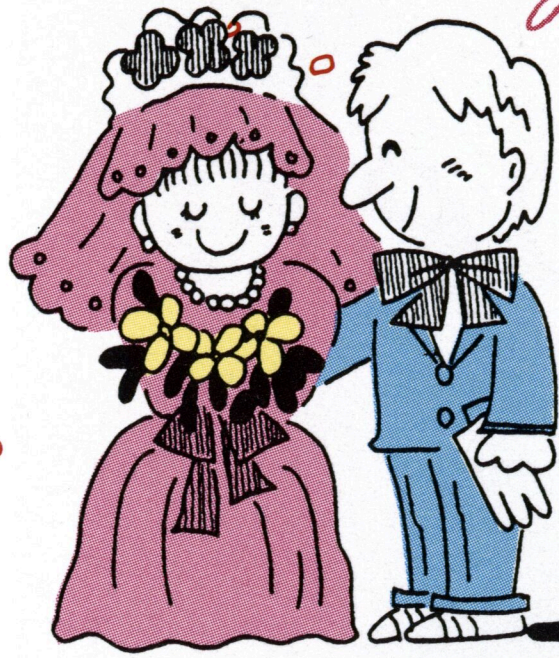
劇「おかしな二人」に協力

ニール・サイモンが65年に発表した大傑作コメディ「おかしな二人」を、これからは"女の時代"と自ら85年に男を女に入れかえて、リメイクされた作品です。サイモンならではの都会的でテンポのよい会話の連続で魅せるおかしな二人の同居生活。

3月18日(木)～28日(日)上演

詳しくは博品館劇場03-3571-1003までお問い合わせ下さい。

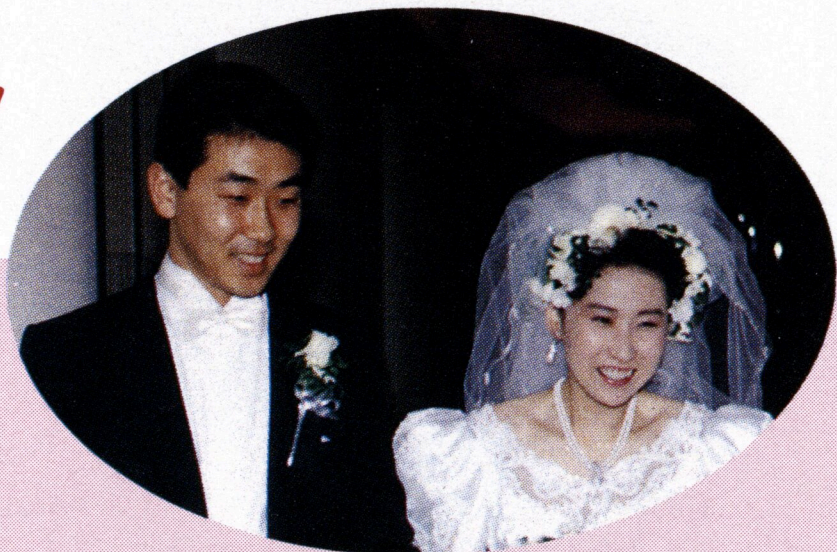
VOICE OF HARMONY のコーナーでは、皆さんのエッセイ、イラスト、写真などを募集しています。お気軽にご投稿ください。お待ちしております。

宛先：本社　広報企画室　HARMONY編集事務局
担当　梅村・寺嶋

質問項目
1.お二人の出会いは？
2.プロポーズの言葉は？
3.「結婚してよかったな」と感じるのは
どんな時？

'92年10月3日挙式
HE事業部　関西支店　秋田　実
裕子

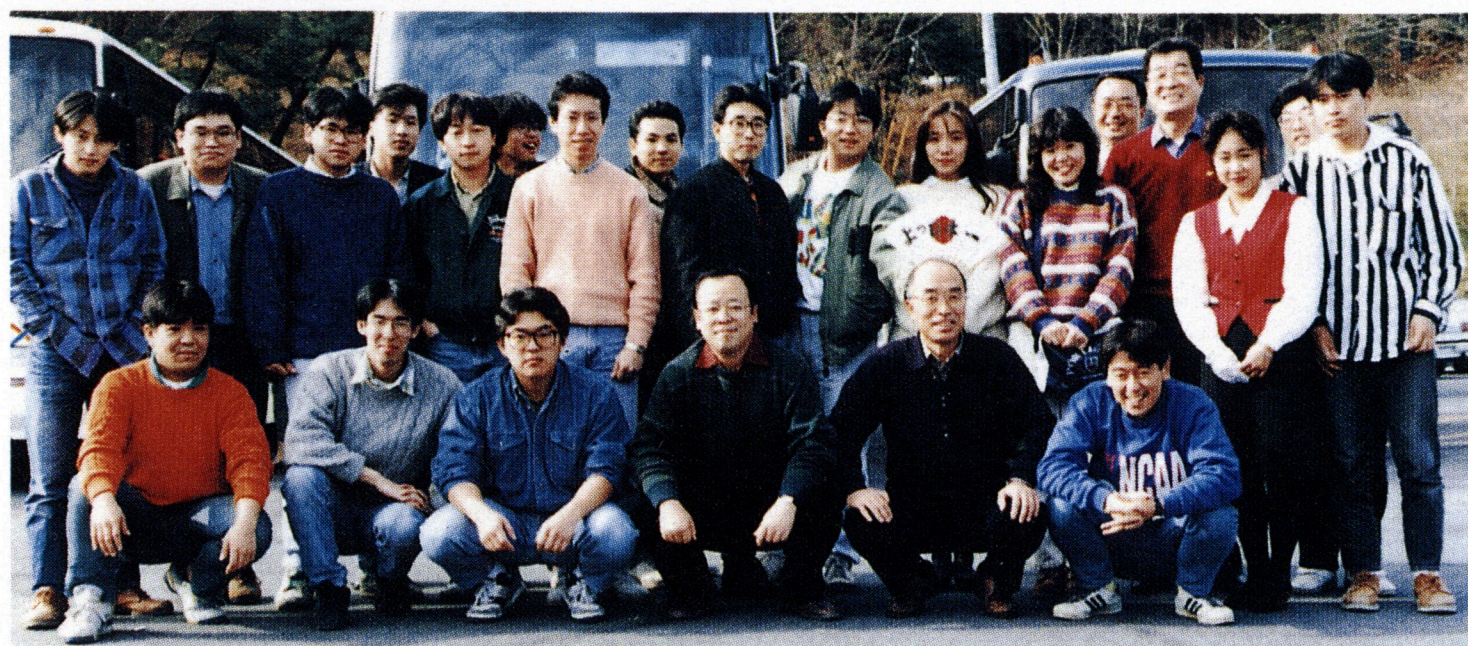
1. 広島の玩具見本市で、彼女が百貨店の担当として来て、出会い知り合いました。
2. たしか「結婚して下さい／」だったと思います。
3. (夫)奥さんのおいしい手料理で、ブクブク太った事です。
(妻)毎日ジミー大西がいておもしろいです。

'92年11月14日挙式
AM施設熊本営業所　大渕　悟
佳子

1. 学生時代のアルバイト先で。
2. 一緒になろうよ！
3. 家に帰ると妻が待っててくれる事。

'92年11月14日挙式
CS生産技術部　大辻　健司
海外コンシューマ事業本部　美佳
(旧姓　伊藤)

1. SEGAバレーボールクラブの新年会(?)
2. ブライダルマニュアルをプレゼント。
3. デートの帰りにバイバイしなくても良い。

'92年10月31日挙式
AMサービスセンター　佐倉　茂
経理部　美佐代(旧姓　鈴木)

1. 天の川だったっけ。
2. (夫)赤い糸の話をした。
(妻)赤い糸の話を聞かされてうなずいてしまった。
3. (夫)はっきり言って食事がうまい。
(妻)食事を全部食べてくれる事。

AM生産管理部・AM品質管理部 合同アウティング

去る12月19・20日、草津温泉へ行ってきました。年末の忙しい時期で参加人数も多くありませんでしたが、天候にもめぐまれ、無事？に終わりました。(往復の道中を含めて温泉ではなくアルコールにつかった人もいましたが……)
忙しい時期でしたので、かえってよい骨休めになったものと思います。

Friends Forever!

Sonic & Michael

★セガと"作戦会議"

マイケル・ジャクソンが新ゲームソフトの開発に乗り出すことになった。「デンジャラス・ワールド・ツアー」で来日中のマイケルが15日午後、東京都大田区のゲームメーカー㈱セガ・エンタープライゼス本社を訪問、話し合いが持たれたもの。マイケルとセガでは2年前にゲームソフト「ムーンウォーカー」を開発、発売。大ヒットとなっているがマイケルのゲーム好きはよく知られている。アメリカの自宅にゲームルームを設け、業務用ゲーム機が設置されているほど。マイケルは、応接室で中山隼雄社長と約30分にわたり会談、ゲームソフト開発の話が具体的に行われた。その中で、ハイクオリティーCG（コンピューター・グラフィック）を駆使したバーチャル・リアリティーシステム（仮想現実空間）を使い、今までにないコンセプトの業務用ゲームや、新機軸の家庭用ゲームの開発に向け、マイケルとセガ側で互いに意見交換、さまざまなアイデアをぶつけ合い新ゲームソフト開発への"作戦会議"は和やかなうちに進められた。

スポーツ・ニッポン
'92.12.16

マイケル
新ゲームソフト開発
2年前は「ムーンウォーカー」大ヒット

本紙は再生紙を使用しております。

SEGA
SEGA HARMONY No.116
発行日　1993年2月1日
発　行　東京都大田区羽田1－2－12　㈱セガ・エンタープライゼス
〈広報企画室〉　編集・企画　梅村宗宏・寺嶋リカ